

淡江大學 113 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	動漫產業多元跨域運用	授課 教師	陳清淵 CHEN CHING-YUAN
	DIVERSE CROSS-DOMAIN APPLICATIONS IN ANIMATION INDUSTRY		
開課系級	共同科一文A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施 SDG17 夥伴關係		
系（所）教育目標			
一、培養學生成為具人本關懷與科學精神之知識份子。 二、培養知識管理與文化創意之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 文創產業知識的應用能力。(比重：20.00) B. 語文表達能力。(比重：10.00) C. 歷史詮釋能力。(比重：5.00) D. 文獻解讀能力。(比重：5.00) E. 媒體傳播應用能力。(比重：20.00) F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：20.00) G. 創意思考能力。(比重：20.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：15.00) 8. 美學涵養。(比重：20.00)			

課程簡介	依循名作的軌跡，探索創作的脈絡，落實動漫的商業價值。 探究動漫商業操作的手法，追尋動漫文創產業的落實，理想與現實共存共榮!?
	Explore comic and animation commercial values through their masterpiece, and implement them as our own. Delve into the business side of comics and animations to pursue the creative and cultural achievements.

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能 (Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知 (Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意 (Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能 (Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標 (中文)	教學目標 (英文)
1	透過觀察與美學教育理解動漫商業操作方式，試圖引導廣泛運用在未來職場上，並探討興趣與工作結合的可能性	Through observation and aesthetic education to understand the commercial operation of animation, try to guide the widespread use in the future workplace, and explore the possibility of combining interest and work
2	結合喜歡的思維，創造熱血的產業，啟發運用的能力	To shake up grab hold of the industry with our aspiring minds and abilities.
3	落實動漫文化的商業價值	Implement the commercial value of culture of comic and animation.
4	作品欣賞，了解產業結構分析，文創創意發想及創意協作	Appreciation of works, understanding of industrial structure analysis, cultural and creative ideas and creative collaboration

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	情意	AEFG	124578	講述、討論、發表	報告(含口頭、書面)
2	認知	AEF	12478	討論、發表	報告(含口頭、書面)
3	技能	ABCDEG	12367	講述、討論	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
4	認知	ABCDEG	123567	講述、討論、發表、實作	報告(含口頭、書面)

授 課 進 度 表			
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	113/09/09~ 113/09/15	第0回 課程說明與目標說明	
2	113/09/16~ 113/09/22	第一回 文創產業的創意與生意	
3	113/09/23~ 113/09/29	第二回 文創產業的創意與生意	
4	113/09/30~ 113/10/06	第三回 認識圖像 圖像所表達的邏輯及內容意	
5	113/10/07~ 113/10/13	第四回 認識圖像 圖像所表達的邏輯及內容意	
6	113/10/14~ 113/10/20	第五回 認識漫畫 漫畫之構成要素及說明	
7	113/10/21~ 113/10/27	第六回 認識漫畫 漫畫之構成要素及說明	
8	113/10/28~ 113/11/03	分組討論 期中報	
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	113/11/11~ 113/11/17	第七回 認識文創 動漫文化創意的基礎意義	
11	113/11/18~ 113/11/24	第七回 認識文創 動漫文化創意的發展脈絡	
12	113/11/25~ 113/12/01	第八回 認識文創 動漫文化創意的發展脈絡	
13	113/12/02~ 113/12/08	第九回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效	
14	113/12/09~ 113/12/15	第十回 認識作品 喜歡, 迷戀的經濟效	
15	113/12/16~ 113/12/22	第十一回 認識潮流 動漫畫萌經濟的效應與運	
16	113/12/23~ 113/12/29	分組討論 期末報告	
17	113/12/30~ 114/01/05	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/01/06~ 114/01/12	教師彈性教學週(原則上不上實體課程, 教師得安排教學活動或期末評量等)	
課程培養 關鍵能力		資訊科技、問題解決	
跨領域課程		STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學, 融入A人文藝術領域) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))	
特色教學 課程		產學合作課程 專案實作課程	

課程 教授內容	邏輯思考
修課應 注意事項	
教科書與 教材	自編教材:簡報 採用他人教材:影片
參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量：40.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。